1

Dinámicas & Juegos



ideas CREATIVAS PARA líderes juveniles

JOEL OMANA

DESCUBRIR EL VERSÍCULO

Descifrar y memorizar los siguientes versículos. El primer grupo que traiga los versículos descifrados tendrá 3 puntos. El otro tendrá tantos puntos como versículos haya completado (máximo 2). Puedes utilizar todos los versículos quieras descifrar.

Simbol	Lletra
α	a
β	b
χ	c
δ	d
ε	E
ϕ	F
γ	G
η	H
ι	i
φ	j
κ	k
λ	l
μ	m
ν	n
ο	o
π Π	p
θ	q
ρ	R
σ	S
τ	T
υ	U
ϖ	V
ω	W
ξ	X
ψ	Y

Ψο σοψ ελ χαμινο, ψ λα ϖερδαδ ψ λα ϖιδα; ναδιε ϖιενε αλ Παδρε σινο πορ μι.

Yo soy el camino, y la verdad y la vida; nadie viene al Padre sino por mi.

Jn 14.6

ϖενιδ α μι τοδοσ λοσ θυε εσταισ τραβαφαδοσ ψ χαργαδοσ, ψ ψο οσ ηαρε δεσχανσαρ.

Venid a mi todos los que estáis trabajados y cargados, y yo os haré descansar

Mt 11:28

ψο σοψ λα ρεσυρρεχχιον ψ λα ϖιδα; ελ θυε χρεε εν μι, αυνθυε εστε μυερτο, ϖιϖιρα. ψ τοδο αθυελ θυε ϖιϖε ψ χρεε εν μι, νο μοριρα ετερναμεντε. ¿χρεεσ εστο?

yo soy la resurrección y la vida; el que cree en mi, aunque este muerto, vivirá. y todo aquel que vive y cree en mi, no morirá eternamente. ¿crees esto? Jn11:25-26.

ORDENAR DEL 1 AL 12 ESTOS HECHOS

Se reparten 12 papeles con estos títulos. El primer equipo que llegue, suma tantos puntos como aciertos tenga. El segundo, tantos como tenga menos 1 de penalización.
Cada vez que el equipo se presente y no esté todo correcto, acumulará -1 punto de penalización.

(12) Esdras y Zorobabel reconstruyen el templo
(10) Israel es llevado cautivo a Babilonia
(7) Elíseo resucita al hijo de la viuda
(2) Abraham sale de Ur de los caldeos
(5) Suben los espías a Jericó
(3) Israel es esclavizado en Egipto
(9) Josías lleva a cabo la reforma en Israel
(6) Sansón es traicionado por Dalila
(1) Los hermanos de José lo abandonan en un pozo
(11) Daniel sale ileso del foso de los leones
(4) Israel recibe los 10 mandamientos
(8) David se fija en Betsabé

COMPETENCIA EN PIZARRÓN

Se escriben en papelitos diferentes versículos bíblicos o frases que sean muy conocidas. Se divide el pizarrón en dos. Se les da uno al mismo tiempo a una persona de cada grupo.

La primera persona de cada grupo pasa al pizarrón o a un cartel y escribe la primera palabra de un versículo bíblico o adagio o refrán. La segunda persona al recibir la tiza o marcador escribe la palabra que sigue. El grupo que complete primero la frase será el ganador.

QUIÉN SOY

Para hacer esta dinámica, el grupo debe ser por lo menos de cinco personas.

La primera persona piensa en un personaje bíblico, por ejemplo: Abraham. Se dirige hacia la persona que está a su lado y le dice una pista o característica de ese personaje. En el caso de Abraham, puede decir: "Tenía mucha fe" y espera a ver si el otro puede adivinar de quién se trata. Si no adivina, puede darle otra pista.

Una vez que haya adivinado el personaje, quien que acaba de adivinar hace lo mismo con el siguiente participante.

LA BIBLIA ES ACTUAL

Consiste en preparar unos 10 o más cartoncitos (dependiendo del número de personas en el grupo) con palabras claves, por ejemplo: adulterio, sexualidad, homosexualidad, pareja, política, prosperidad, etc.

Aparte, se anotará en otro papel el texto y la cita bíblica correspondiente a cada tema escrito en el cartoncito. Ejemplo: Político = Lucas 20:25 "Dad pues al César lo que es del César"

Se reparte, aleatoriamente, un cartoncito junto a un papelito (no correspondientes) a cada persona, y comienza la dinámica. Se nombra la palabra (tema) y aquel que crea tener el texto correspondiente, lo dice. Se repite el proceso hasta que todos participen.

La intención de esta dinámica es apreciar en ellos el discernimiento de la Palabra y al mismo tiempo entender que la Biblia es un libro de actualidad que contiene instrucción para todas las situaciones éticas, políticas, económicas, sociales y espirituales del individuo

ARGUMENTOS BÍBLICOS

Se divide el grupo en dos bandos iguales, un bando de "no creyentes" (I)y uno de "creyentes"(A). En cada nueva pregunta se intercambian los papeles de tal forma que los no creyentes pasen a hacer de creyentes y viceversa.

El líder del grupo le proporcionará una pregunta (por vez) a cada bando de tal forma que que a los creyentes les toque argumentar sobre un aspecto de la vida cristiana y a los no creyentes exactamente lo contrario.(si es posible con citas bíblicas).

Después de que cada grupo haya analizado la pregunta enviará uno o dos representantes al frente y empezarán a exponer uno a uno sus argumentos(primero los no creyentes), y el otro hará lo mismo contrarrestando el argumento del primero, alternandose una y otra vez.

El líder cumple un papel muy importante, ya que, debe asumir una posición neutral y es el que debe crear "polémica", tornando la dinámica en una discusión.

Las preguntas serán las siguientes (aunque hay muchísimas más):

¿Por qué debemos creer que la Biblia es la Palabra de Dios?(A)
¿Por qué no?(I)

¿Por qué deberíamos adorar y creer en Dios?(A)
¿Por qué no deberíamos creer ni adorar a ningún Dios?(I)

¿Por qué debemos congregarnos en alguna iglesia?(A)
¿Por qué no deberíamos hacerlo?(I)

¿Por qué debemos orar fervientemente?(A)
¿Por qué no deberíamos hacerlo?(I)

¿Por qué debemos vivir en santidad?(I)
¿Por qué podemos no vivir en santidad?(I)

EXPLORADORES BÍBLICO

Participantes: equipos de 3 o 4 personas.
Material: Biblia con Concordancia.

Notas para el líder de esta actividad. Es muy importante que tomes el papel de un guía explorador, prepara algún guión que te haga ver como un guía de la selva o de algún safari, usa algún sombrero de explorador o ropa que te identifique como tal o como Conquistador o Guía Mayor. Tu misión será llevar al grupo a explorar los secretos bíblicos y descubrir las fascinantes respuestas que hay en las escrituras.

Forma equipos de 3 o 4 exploradores y llevalos a explorar los secretos bíblicos, que serán revelados por el Espíritu Santo a la luz de las escrituras.

El primer ejercicio es un rompe Hielo consiste en poner a cada equipo a que escriban en 3 minutos una lista con los animales que mencione la Biblia, el que encuentre una lista mas grande será el ganador. Deberán poner el texto bíblico para validarlo.

Después de esto les hablaras de tus viajes exploradores y les dirás lo fascinante que es viajar en barco y cruzar por el mar, cuentales de cuando viviste la tormenta perfecta y como sobreviviste….

Eso te dará pie para el siguiente ejercicio, un concurso Empieza el viaje , escriban en 2 minutos cuales fueron los viajes misioneros de Pablo y que ciudades visito. Gana el que acabe primero o hasta que se acabe el tiempo.

Ahora diles que en tus viajes has visto cosas maravillosas menciona algunas de las maravillas del mundo, las pirámides de Egipto, la torre eiffel etc., pero diles que nada mas maravilloso como lo que ha hecho Dios.

Pide a cada equipo que escoja una de las maravillas que Dios ha hecho en la Biblia y que la expliquen porque creen que es tan maravilloso? y que puede simbolizar eso para sus vidas?. Por ejemplo si alguien elige que lo mas maravilloso que hayan visto es que se abriera el mar rojo, porque lo dicen? Y que significado tiene para ellos. Dales a cada grupo 5 minutos y una sola persona expondrá con el deseo de convencer a los demás de que esa es la mas grande maravilla que hayan visto. Deberán decir todo el grupo el texto que hable de la maravilla o bien del significado que encontraron en esa maravilla.

Ahora habla de los riesgos de ser explorador, hablales de los peligros que enfrentaste en la selva lacandona, cuando viste que los niveles de agua estaban subiendo y te encontrabas en la parte baja de un valle y que el agua estuvo a punto de alcanzarte pero gracias a una cuerda que pendía de un árbol lograste escapar. Pero diles que leer la Biblia también tiene sus riesgos porque a veces nos enfrenta a una verdad que nos hace darnos cuenta de lo mal que estamos en nuestra vida, pero también misteriosamente esa verdad produce libertad.

El siguiente ejercicio para los exploradores será escoger, una aventura de mucho riesgo, una enseñanza donde alguna persona, pensó que lo que hacia estaba bien y Jesús les enseño que no era así. Por ejemplo Jesús con los fariseos, Jesús con sus discípulos, Jesús ante el adulterio, Jesús ante los impuestos del cesar. Etc. Invita al equipo a hacer dos columnas en una hoja una donde pondrán [Otros Pensaban] contra [Jesús dijo]. Se leerá brevemente lo que se escribió.

Por ultimo hablales de lo que mas te ha gustado de tus aventuras, de los bellos amaneceres y los grandes paisajes , de tu lugar favorito tal vez la playa, tal vez tu cabaña en la selva, y al final diles que el lugar mas maravilloso que has visitado es ahí junto a tu cama de rodillas platicando con Dios de tus aventuras diarias, de las veces en que has salido librado y otras donde no.

El ultimo ejercicio es la aventura de la oración de confesión, dale un momento a tu grupo para que confiese a la luz de las escrituras lo que ellos han hecho mal delante de Dios. Diles que oren a Dios pidiendo que les ponga un corazón mas aventurero para explorar las verdades bíblicas y ser obedientes a lo que dice.

MARATÓN BÍBLICO

1. Cuantos niveles tenía el arca de Noé? 3 (Gen 6:16)

2. Cuantos años tenía Noé cuando vino el diluvio? 600 (Gen 7:6)

3. Quien cerró la puerta del arca? Dios (Gen 7:16)

4. Que tan alto estuvo el nivel del agua durante el diluvio? Por encima de las montañas (Gen 7:19)

5. Cuanto tiempo estuvo lloviendo? 40 días y 40 noches (Gen 7:17)

6. Cuanto tiempo estuvo el arca flotando? 150 días (Gen 8:3)

7. Sobre que monte se detuvo el arca? Monte Ararat (Gen 8:4)

8. Que fue lo primero que construyó Noé cuando bajo del arca? Un Altar a Jehová (Gen 8:20)

9. Que le prometio Dios a Noé? Que nunca mas iba a haber otro diluvio en la tierra (Gen 9:11)

10. Porque fue Noé salvado del diluvio? Por que era un hombre justo (Gen 6:9)

11. De que estaba hecha el arca? de madera (Gen 6:14)

12. Que material se uso para hacer el arca a prueba de agua? Brea (Gen 6:14)

Cuanta gente estaba en el arca? 8 (Gen 7:7)

13. Cuantos animales limpios entraron en el arca? 7 parejas de cada uno (Gen 7:2)

14. A cual tribu pertenecía Moisés? Levi (Ex 2:1)

15. Quien le puso el nombre a Moisés? La hija del Faraón (Ex 2:10)

PERSECUCIÓN BÍBLICA

Pueden jugar tantos participantes como se quiera. El juego consiste en que el líder del juego elige un pasaje cualquiera de la Biblia sin decirlo a nadie y empieza a leerlo. todos los que escuchan tratan de encontrar el pasaje que el líder eligió el líder no dejara de leer hasta que un participante lo interrumpa continuando con el pasaje que se estaba leyendo. Este participante continuara leyendo hasta que otro participante lo interrumpa continuando con la lectura y se sigue así con un tercero para que haya un primer , segundo y tercer lugar.

Si los participantes no poseyeran el conocimiento bíblico necesario se puede reducir la búsqueda a un libro más pequeño por ejemplo Jonas, Hebreos etc.
El ganador del primer lugar elige otro texto a a leer y se repite todo el proceso.

¿QUIÉN VIO?

1.- Una zarza ardiendo en el desierto.

2.- Una escalera de la tierra al cielo.

3.- Cuatros hombres en horno de fuego.

4.- Un carnero trabado en un zarzal.

5.- Una barquilla de junco en el agua.

6.- Un príncipe colgado en un alcornoque.

7.- Lázaro en el seno de Abraham.

8.- El hijo del hombre a la diestra de Dios.

9.- Una nube como la palma de un hombre.

10.- La tierra de Canaán desde la tierra de Pisga

11.- El arca, una vez cada año.

12.- un vellón de lana mojado con rocío.

VIDAS LARGAS

¿Cuantos años vivieron estos hombres?

1. ______ Abraham (Gén. 25:7) 175 años

2. ______ Moisés (Gén. 34:7) 950 años

3. ______ Tané (Gén. 11:32) 365 años

4. ______ Noé (Gén. 9:29) 205 años

5. ______ Matusalén (Gén. 5:27) 969 años

6. ______ Samuel (Gén. 25:17) 912 años

7. ______ Enoc (Gén. 5:23) 137 años

8. ______ Set (Gén. 5:8) 120 años

LIBROS Y PERSONAJES

a. Con cartulinas hacer formas de lomo de un libro, y colocar sus nombres respectivos desde Génesis hasta Apocalipsis, dividiendo en Antiguo y Nuevo Testamento.
b. El participante recibirá 3 cartulinas con nombres de personajes y las colocará en el libro correspondiente.
¿ En que libro de la Biblia se encuentra la historia de estas personas?

Abraham: Génesis Jonás: Jonás

Acab Gedeón

Esteban El Buen Samaritano

Elíseo Lázaro (Hermano de María)

Esta es la idea, tu debes utilizar tu creatividad.

¿HOMBRES DEL ANTIGUO O NUEVO TESTAMENTO?

Sóstenes: Zacarías: Nimrod: Isaí: Nabal:

Mardoqueo: Potifar: Gamaliel: Félix:

Rubén: Onésimo: Caifás: Ananías: Acán:

Amón: Hiram: Malco: Elimas: Anás:

RELACIONAR NOMBRES CON TÍTULOS ESPECIALES

¿QUIÉN FUE LLAMADO...?

Hijo de perdición Suplantador

Hijo del Hombre Cefas

Amigo de Dios El Tisbita

Dulce cantor de Israel El Incrédulo

El Discípulo a quién Jesús amó Benjamín

PUEBLO NATAL

Dibujar un mapa grande en cartulina de Palestina, y con la ayuda del mapa de tu Biblia ubica los diferentes lugares y ciudades bíblicas.

Colocar una banderilla señalando el lugar o ciudad.

Los participantes recibirán dos nombres escritos en cartulina, y las pegará en el sitio que corresponda. Tendrá 30 segundos para colocarlos, después de recibirlos.

Variante: Puede ser el lugar en que vivió el personaje.

Pueblos natales

María y Martha: Betania Pablo: Tarso

Tabita: Pedro y Andrés: Galilea

Zaqueo: Jericó José (el que enterró a Jesús): Arimatea

Rahab: Jericó Simón el curtidor

Abraham: Ur David:

GATO BÍBLICO

Este Ejercicio Bíblico es ideal para los miembros de la iglesia que se acaban de bautizar y no conocen mucho de la Biblia. Las Reglas del juego son las mismas que las del juego del Gato. Coloque nueve sillas en el frente de la iglesia organizadas en tres hileras, de tres sillas cada una. Invite a nueve dirigentes (experimentados en el uso de la Biblia) a ocupar esas sillas. Después puede invitar a dos miembros de la iglesia recién bautizados para pasar y jugar.

Por sorteo se decide quién será el primero en hacer una jugada. El primero usará el signo de la "X", y el segundo el signo de la "O". El juego del gato consiste en tener tres casillas con "X's" o con "O's" en linea recta para ganar. El primer jugador en turno escoge en cuál casilla colocará el signo, para que esto suceda el hermano cuya silla está en esa casilla deberá

contestar la pregunta, si la respuesta es correcta entonces la jugada es válida y el signo se colocado (para esto se puede utilizar un pizarrón con el mapa de las sillas). Es importante que se tenga una serie de preguntas del mismo grado de dificultad que sean escogidas al azar por cada jugador. Después que el primer jugador tuvo su oportunidad, el segundo jugador escogerá la casilla y la persona que está en la silla correspondiente a esa casilla deberá responder.

Si la respuesta es correcta, entonces la jugada es válida. Y así se seguirá hasta que alguien logre tener tres casillas en línea recta.

Variación congregacional

En lugar de tener nueve sillas al frente se puede hacer el dibujo del gato en un pizarrón con un número asignado a cada casilla. En la entrada de la Sociedad de Jóvenes a cada persona se le reparte una tarjeta con un número. Cuando el participante escoge la casilla que desea marcar, entonces, la persona de la congregación que tenga el número de la casilla deberá responder la pregunta. Si la respuesta es correcta, entonces la jugada será válida.

FUEGO Y AGUA

Este juego es muy simple. Usted hace 2 equipos lado de fuego y el lado le agua.

Empieza con el lado de fuego, usted dice un versículo de fuego y el lado de agua tiene que buscar un versículo de agua para poder apagar el fuego.

Usted sigue así hasta que termine el tiempo, de un lado hacia el otro.

El equipo que diga mas versículos bíblico ese lado gano.

VESTIDOS DE LA ARMADURA

Numero de Participantes: Juego por equipos. Material: Cartulina, Carton, tijeras, Colores, resistol, cinta, Papel sanitario. Tema: Efesios 6. Una vez tuvimos una experiencia muy buena haciendo un juego para ensenar a cerca del cristiano que vive vestido con la armadura y el que no.

Lo que hicimos es poner cartulinas, resistol, pinturas , cartón y se repartió el material entre equipos cada equipo tenia que hacer la armadura con este material y vestirían a un guerrero cristiano con la armadura tu sabes casco, cinturón, espada, escudo, etc., y para probar que tan bueno era su escudo le lanzábamos papel sanitario mojado, y el guerrero se tiene que defender mientras los del otro equipo le lanzan hasta 10 papeles mojados y es divertido porque cada representante vestido con su armadura tiene que pasar y al final ver que armadura esta menos danda.

Les das un tiempo por ejemplo 10 minutos, así que van contra reloj algunos no acaban de armar a su guerrero así que algunos llegan solo con casco y escudo, o sin espada. Esta dinámica la puedes usar para hablar de la vestimenta espiritual del guerrero cristiano.

ADIVINANZAS SOBRE LAS MUJERES EN LA BIBLIA

1.- Fui mujer hermosa con mi medio hermano me casé al principio fui estéril luego un hijo logré tener. Sarai

2.-Sin existir miss universo un certamen de belleza gané no gané autos ni viajes sino ser esposa de un rey. Ester

3.- Aunque fui esclava soy madre de una nación cuando anduve en el desierto Jehová de mi se acordó. Agar

4.- Aunque impía soy famosa porque ame lo material me convertí en ingrediente que usas para cocinar. La mujer de Lot.

5.- Con pozo, agua y sed me relacionan a mí llevé una vida desordenada pero ante Jesús sincera fui. La mujer samaritana

6.- No fui de catemaco pero la hechicería practiqué Saúl me pidió invocar al fallecido Samuel. La adivina de Endor

7.- Sin conocer a mí esposo acepté casarme con él viajé de lejos para encontrarlo dos hijos tuve con el. Rebeca

8.-En una noche de bodas el lugar de mi hermana tomé no es que sea la usurpadora por tradición primero yo me casé. Lea

9.- Aunque con panderos y danzas alababa a mi señor, por mover mucho la lengua con lepra me castigó. María

10.- Fui profeta de mi pueblo bajo una palmera me sentaba a juzgar mi esposo fue lapilot y una guerra supe ganar. Débora

11.-De mí ya se ha dicho que inicie la revolución femenil porque cuando mi esposo me llamó al banquete yo le desobedecí. Vasti.

12.- Alguien a mí me amó tanto que 14 años trabajó para poder ser mí esposo mi padre así lo ordenó. Raquel.

13.-Creo que fui la primera hotelera aunque turismo no estudié me preocupé por Elíseo y hospedaje le dimos a él. La sulamita

14.-Dicen que el tormento de mi esposo no fue la lepra que sufrió dicen que su castigo mas grande es que su esposa fuese yo. La esposa de Job.

15.- Fui una suegra muy amada que el señor Jesús sanó mi yerno fue su discípulo y él por mi intercedió. Suegra de Pedro

16.- Yo si fui una usurpadora mi hijo Ocozías fue y el trono que era de joás por un tiempo lo ocupé. Atalia

17.- Aunque era como basura temía al dios de Josué colgué un hilo de grana y por la fe me salvé. Rahab

18.- Somos unas sirvientas una de lea y otra de Raquel de Jacob fuimos concubinas por ellas más hijos tener. Zilpa y Bilha

19.- Mi ser solo anhelaba un hijo tener cuando dios me lo concedió con gusto lo entregué a él. Ana

20.-Bíblicamente soy el primer amor de Sansón por mi cometió locuras y muchas muertes causó. Dalila

21.-Mi vida fue tan amarga que Mara me llegué a nombrar pero dios con una buena nuera me quiso recompensar. Noemí

22.-Fui hija única de mi padre y él en el templo me entregó sin querer, me prometió a Jehová y el su palabra cumplió. La hija de Jefté

23.-Mi esposo necio fue yo al contrario sabia fui dios me permitió hallar gracia ante su siervo David. Abigail

24.-De mi esposo me burlé por danzar ante Jehová en mi corazón lo desprecie esterilidad mi castigo fue. Mical

25.-Aunque no existía el avon ni el jafra se había inventado yo bien la cara me arregle y no me dio resultado. Jezabel

26.- Ni a la modelo más hermosa como a mí describirán mi belleza fue tan única que a Salomón inspiré. La sulamita

Participantes

Un líder que llevará el control del juego

AJEDREZ BÍBLICO

Dos equipos (4 participantes como mínimo por equipo).

Material
Una pizarra: puede ser de cartón o madera.
Preparación del material

Cuadricula la pizarra, en los cuadros de la parte de arriba escríbele libros de la Biblia y en la primer linea (vertical) de cuadros del lado izquierdo escribe nombres de personajes bíblicos. Y al resto de los cuadros pegarles sobres con preguntas bíblicas. A cada pegrunta asígnale un puntaje (10, 20, 50, 70 y 100 puntos). Puedes agregarle además doble o triple, esto es que al contestar la pregunta ganará el doble o triple de los puntos según sea.

Desarrollo del juego

El líder pedirá a cada miembro de los equipos que le diga un personaje y un libro bíblico de la pizarra. Entonces les hará la pregunta que corresponda a esas coordenadas. Si la contestan correctamente ganan los puntos correspondientes. De no hacerlo tendrá la oportunidad de contestarla el otro equipo (las preguntas se harán en forma alternada a cada equipo).
Gana el equipo que logre obtener al final más puntos.

DICCIONARIO

A cada uno se le da un papel con una palabra poco conocida, sacada del diccionario, con su definición. La persona, entonces, deberá inventar dos definiciones más. Las palabras y sus definiciones se leerán en voz alta y entre todos deberán escoger la definición correcta.

NOMBRES ESCONDIDOS

Objetivo: que los participantes desarrollen su capacidad de observación. Puede ser útil al enseñar a estudiar la Biblia, para hacer énfasis en la necesidad de una observación cuidadosa y profunda.

Desarrollo

En cada premisa encuentra nombres de personajes bíblicos,lugares, objetos.

El perro está jugando con el dron.
(Pedro)

El profeta joven fue deborado por el león.
(Debora)

El papel vino en bloques grandes.
(Pablo)

El hermano de natán era András.
(maná)

El trajo su semblante demacrado.
(José)

El jefe trajo sus hijos a la oficina.
(Jesús)

Dices que nada es más importante que la vida
(Dina)

Jamás digas cuanto cobrarás.
(Jacob)

La esperanza es para dar tranquilidad
(espada)

Los juicios del dios Dagón eran siempre nulos.
(judíos)

A los jornaleros les dan muy pocos beneficios.
(Jordán)

EL JUEGO DE LAS LETRAS

En el siguiente juego debes dar respuestas a las consignas de acuerdo a la letra elegida. Puedes utilizar la Biblia, diccionarios y otro material que ayude a responder a cada pregunta. ¡Ánimo no es difícil! El objetivo es que conozcas la Palabra, aprendas jugando y puedes compartirlo y también llevarlos a las reuniones de jóvenes, Adelante... cualquier duda me escriben al mail. Pronto habrá más juegos como este.

E

1- ¿Quién fue coronada en lugar de la reina Vasti?
2- ¿Quién dibujó sobre un adobe la ciudad de Jerusalén?
3-¿Qué profeta comió lo que los cuervos le traían?
4-Medida lineal que equivale a 180 metros
5-¿A qué rey se le agregaron 15 años de vida?
6- ¿Quién era la esposa de Aarón?

D

1-Según el Salmos 91:13 "Hollarás al cachorro del león y al ..."
2-¿De quién era esposo Lapidot?
3-¿Cuántos versículos tiene el capítulo más corto de la Biblia?
4-¿Quién dijo: "De Jehová es la tierra"?
5-Moneda romana de palta
6-Libro de la Biblia que significa: "La segunda ley"

F

1-¿Qué enfermedad tenía la suegra de Pedro?

2-Ciudad donde una mujer llamada Lidia fue convertida

3-Libro del N.T. que tiene solo 1 capítulo

4-Instrumento musical de viento, inventado por Jubal

5-Rey de Egipto

6-Secta religiosa y política de los judíos muy importante

G
1-La madera de que fue hecha el arca de Noé
2-Siervo del profeta Elíseo
3-Primer libro de Moisés; significa "principio"
4-Alabar, adorar. Dar gloria, honor
5-¿Que oficio tenía Joab?
6-Favor inmerecido

H
1-Nombre de varón que significa abrazo
2-¿En que ciudad reinó David por 7 años y 6 meses?
3-De qué nacionalidad era Pablo?
4-Libro histórico del N.T.
5-Arte de interpretar el lenguaje de la Biblia
6-Sinónimo de Abadón y Seol

I
1-Noveno hijo de Jacob y Lea
2-Profeta de Judá. Profetizó durante los reinados de Uzías, Jotam, Acaz y Ezequías
3-País situado al norte del mar Mediterráneo; desde fue escrita la carta a los hebreos
4-Padre de David
5-Presente que los sabios le dieron a Jesús
6-Apto, apropiado para algo

C
1-Medida lineal que equivale a 45 cm
2-Nombre que Jesús le diría Simón, en arameo
3-Emperador o rey romano
4-Hierba inútil, venenosa. Trigo falso
5-¿Qué oficio tenía Jesús?
6- Fué espía que reconoció la tierra que Dios prometió

J
1-Primera fenicia esposa del rey Acab
2-Declarar a una persona recta, justa sin culpa
3-Sacerdote de Madián, suegro de Moisés
4-Rey de Judá, hijo de Ocozías
5-Padre de Dina
6-Una de las cinco aves mencionada en el N.T.

LOS CINCO DE DIEZ

En esta presentación debes encontrar, de las diez opciones dadas, las cinco que son correctas; si quieres ampliar tu resultado apoyaló con una cita bíblica...

A) De estos reyes ¿Quiénes gobernaron en Judá?
1- Jeroboam
2- Asa
3- Josías
4- Uzías
5- Saúl
6- Manasés
7- Nabucodonosor
8- Sedecías
9- Dario
10- Faraón

B) ¿Qué materiales símbolos de nuestras obras, son mencionados por Pablo en 1º Corintios?
1- Zafiro
2- Caña
3- Heno
4- Barro
5- Plata
6- Madera
7- Topacio
8- Oro
9- Piedras preciosas
10- Cimientos

C) ¿Qué cosas aborrece Jehová?
1- El testigo falso que habla mentira
2- El que guiña los ojos
3- El hombre malo, el hombre depravado
4- Los ojos altivos
5- La lengua mentirosa

6- Las manos derramadoras de sangre inocente
7- Los pies presurosos para correr al mal
8- Falta de corrección
9- El que comete adulterio
10- La lengua mentirosa

D) Los "Yo Soy" de Cristo
1- Yahvé, Jehová escogido
2- La vid verdadera
3- La luz del mundo
5- Jehová Jireh
6- El pan de vida
7- Jehová Salom
8- El único pastor
9- El Mesías
10- La resurrección y la vida

E) De los siguientes nombres 5 de ellos pertenecen a Satanás después de su rebelión contra Dios ¿Cuáles son?
1- El gran dragón
2- La gran ramera
3- Apolión
4- Muerte espiritual
5- Beelzebú
6- El falso profeta
7- Ángel de luz
8- El padre de mentira
9- El tentador
10- Armagedón

F) De estos reyes ¿Quiénes gobernaron en Israel?
1- Zimri
2- Josías
3- Ocozías
4- Ezequías
5- Joás
6- Roboam
7- Amón
8- Pekaía
9- Oseas
10- Joacim

G) ¿Cuáles de estas mujeres se mencionan en el Antiguo Testamento?
1- Berenice
2- La mujer sirofenicia
3- Hulda
4- Atalía

5- Eunice
6- Jael
7- Salomé
8- Médium de Endor
9- Herodías
10- Betsabé

H) David tomó mujeres de Jerusalén y le nacieron hijos e hijas ¿Cuáles son sus hijos?
1- Sadoc
2- Noga
3- Amiel
4- Elisama
5- Natán
6- Roboam
7- Absalón
8- Samúa
9- Tamar
10- Elifelet

I) Jesús tuvo doce discípulos, o apóstoles, de los cuales algunos de ellos tenían sobrenombres o apelativo. ¿Cuáles son de la siguiente lista?
1- Saulo
2- Matías
3- Natanael
4- Simón
5- Tadeo
6- Dídimo
7- El discípulo amado
8- Leví
9- Alfeo
10- Boanegers

J) De los siguientes nombres ¿Cuáles pertenecen a Montes?
1- Mitra
2- Ebal
3- Arnón
4- Gozán
5- Gilboa
6- More
7- Abarim
8- Moriah
9- Pisón
10- Efraín

K) Según en Esdras capítulo 2 ¿Quiénes habitaron en sus ciudades?
1- La congregación
2- Los levitas

3-Los músicos
4- Los sirvientes
5- Las mujeres
6- Los cantores
7- Los utensilios
8- Los porteros
9- El arca
10- Los del pueblo

L) De las frases citadas a continuación ¿Cuáles se mencionan en los mensajes a las siete iglesias? Apocalipsis 2, 3
1- He aquí que viene con las nubes...
2- ...aborreces las obras de los nicolaítas...
3- ...y le fué dada una corona y salió venciendo...
4- ...las iglesias sabrán que yo soy el que escudriña la mente y el corazón
5- ...ya no tendrán hambre ni sed...
6- ...y era dulce en mi boca como la miel...
7- Sé vigilante y afirma las otras cosas que están para morir
8- Yo reprendo y castigo a todos los que amo...
9- ...y el templo de Dios fué abierto en el cielo...
10- ...andarán conmigo en vestiduras blancas...

M) En la oración modelo "Padre nuestro", Jesús enseñó como y qué pedir...
1- Unge mi cabeza
2- Dános el pan
3- Que nada me falte
4- No nos metas en tentación
5- Me hará descansar
6- Que se haga tu voluntad
7- Perdona nuestras ofensas
8- Llamad y se os abrirá
9- Líbranos del mal
10- Me haces vivir confiado

N) ¿Qué características tenía David, las que describió el criado de Saúl?
1- Varón fuerte
2- Es vigoroso
3- Sin parecer
4- Jehová está con él
5- Hijo de Isaí
6- Es valiente
7- Hombre de guerra
8- Toca el arpa
9- Prudente en sus palabras
10- Completo

ADIVINANZAS

1. ¿Qué esta escrito en Génesis 1:1?

A. En el principio creo Dios los cielos y la tierra

B. En el principio creo Dios la tierra y los cielos

2.En 2 Reyes 22:1-3 habla de Josías, ¿de qué edad empezó Josías a reinar?

A. 10 Años

B. 8 Años

3. ¿Cuál capítulo en los Salmos es más largo??

A. 19

B. 119

4.En que libro esta el titulo “todo es vanidad”

A. Eclesiastés

B. Proverbios

5. ¿Cuántos años reinó David en Jerusalén? 1 Reyes 2:10-12

A. 40 Años

B. 33 Años

6. ¿Cual es el quinto mandamiento?? Exodo 20:1-17

A. Honra a tu padre y a tu madre, para que tus días se alarguen en la tierra que JHA Dios te da

B. No tomarás el nombre de Jehová tu Dios en Vano.

7. ¿Quién empezó a bautizar a la gente?

A. Jesús

B. Juan

8.¿En qué libro se encuentra los “Señales antes del fin”?

A. Mateo 24
B. Marcos 24

9. ¿Qué está escrito en San Juan 3:16?
A. Porque de tan manera amó Dios al mundo,que ha dado su único Hijo, para que todo aquel que en él cree, no se pierda, mas tenga vida eterna
B. Porque de tal manera amó Dios al mundo, que ha dado a su Hijo unigénito, para que todo aquel que en él cree, no se pierda
mas tenga vida eterna.

10. Conforme San Mateo 25, ¿cuántos talentos le dio el reino de los cielos al hombre?
A. 7-4-3
B. 5-2-1

Solución: 1=a 2=b 3=b 4=a 5=b 6=a 7=b 8=a 9=b 10=b

ESGRIMA BÍBLICO SOBRE EL LIBRO DE SANTIAGO

Objetivos:

Que los jóvenes lean y mediten en este libro durante toda una semana o más.
Que los alumnos puedan jugar y competir aprendiendo y profundizando en las enseñanzas tan edificantes del libro de Santiago.

Procedimiento:

Una semana antes, como mínimo, anticipar a los jóvenes que lean el libro de Santiago.
Al comenzar el encuentro, y de acuerdo a la cantidad de participantes dividir en equipos. Luego cada grupo elegirá un capitán, quién organizará la participación de todo el equipo.
Seguidamente se describirán las distintas competencias, con sus reglas y respuestas correctas. Cada líder las implementará en orden y forma de acuerdo a las características de su grupo.
Realizar todas las actividades puede llevar aproximadamente 2 horas.

Primer Juego (servirá para romper el hielo)

Dibujando el versículo: Pasará un participante y dibujará en una pizarra o papel afiche elementos que puedan dar pistas a sus compañeros, sobré cuál es el versículo de que se trata. El capitán del equipo tendrá tres oportunidades de responder correctamente. Si no lo hace, el otro equipo tiene una oportunidad de responder. Puntuación: 5 puntos al equipo que conteste correctamente. Se podrá utilizar la Biblia.

-1:23 (espejo, hombre mirándose, oreja, etc.)
-3:4 (naves, barcos, vientos, timón, etc.)

-5:13 (cara triste, cara alegre, alguien cantando, orando, etc.)
-2:2 (alguien con anillo, bien vestido, alguien harapiento, etc.)
-3:5 (árboles, fuego, lengua, etc.)
-5:18 (cielo, lluvia, tierra, fruto, etc.)

Nota: en la última hoja se hallan los versículos transcriptos listos para imprimir.

Segundo Juego:

Contra reloj: Se necesitarán papeles y lápices para entregar las respuestas correctas. El equipo cuyo capitán entregue la respuesta correcta es el ganador. Si lo hace primero gana 10 puntos. Si lo hace en segundo lugar 5 puntos. Si la respuesta no está completa, se descuenta 1 punto por cada respuesta que falte. Se da la consigna a todos los equipos a la vez. Se puede usar Biblia.

Entrega de una lista con todos los animales o grupos de animales mencionados por Santiago, con los versículos correspondientes. *Respuesta correcta: Caballos (3:3); bestias, aves, serpientes, seres del mar (3:7); polilla (5:2)*
Entrega de una lista de los frutos comestibles mencionados por Santiago. Con los versículos correspondientes. *Respuesta correcta: aceitunas e higos (3:12)*
Entrega de una lista con los personajes del antiguo testamento mencionados en Santiago con los versículos correspondientes. *Respuesta Correcta: Abraham, Isaac (2:21), Rahab (2:25), Job (5:11), Elías (5:17)*

Tercer juego:

Dígalo con mímica. Pasará un participante el cual deberá representar con mímicas un versículo. Su equipo deberá, a través del capitán arriesgar dos veces parándose y leyendo el versículo en voz alta. Se adjudicarán 5 puntos por respuesta correcta. Si no acierta en las dos oportunidades. Puede arriesgar el otro equipo ganado los 5 puntos si responde correctamente. Se puede usar la Biblia.

1:6; 4:9; 3:9; 4:11; 5:1; 5:7

Nota: en la última hoja se hallan los versículos transcriptos listos para imprimir.

Cuarto juego:

Completar el texto. (Sin la cita) Se leerá la primera parte de un versículo a un participante, quien deberá completarlo. Se acepta la idea aunque no sea exacto, no se permite utilizar Biblia. Puede arriesgar una vez por 10 puntos, sino una segunda vez por cinco puntos, el equipo. Tiene una tercera el otro equipo por 1 punto.

Hermanos míos, tened por sumo gozo/...cuando os halléis en diversas pruebas (1:2)
El hombre de doble ánimo/... es inconstante en todos sus caminos (1:8)
No piense, pues, quién tal haga;/ ...que recibirá cosa alguna del Señor (1:7)
Porque la ira del hombre...no obra la justicia de Dios (1:20)
Y el fruto de justicia se siembra en paz /...para aquellos que hacen la paz (3:18)
Pedís, y no recibís, /...porque pedís mal, para gastar en vuestros deleites (4:3)
Someteos, pues, a Dios; / ...resistid al diablo, y huirá de vosotros (4:7)
Humillaos delante del Señor, /...y él os exaltará (4:10)
Y al que sabe hacer lo bueno, /... y no lo hace, le es pecado (4:17)
Sabiendo que la prueba de vuestra fe/ ... produce paciencia (1:3)

Quinto juego:

Enseñanza personal. Este juego puede jugarse al final, ya que servirá de reflexión de lo leído y meditado durante la semana. Pasará un jugador, y deberá responder a la consigna que el líder le leerá. Si responde correctamente el participante se le adjudica 10 puntos, si lo hace el equipo 5. En este caso será el líder quién aclare ante todos cual es la respuesta correcta.

¿Cómo puede aplicarse al joven de hoy cuando Santiago escribe: por esto, mis amados hermanos, todo hombre sea pronto para oír, tardo para hablar, tardo para airarse? (No responder impulsivamente, sino escuchar, etc.) (1:19)

¿Qué quiso decir Santiago cuando escribió: Tú crees que Dios es uno; bien haces. También los demonios creen, y tiemblan? (2:19) (La importancia de recibir a Cristo, más que solo creer intelectualmente en Él) (2:19)

¿Qué estaba enseñando Santiago cuando compara nuestra lengua con un pequeño timón de barco? (Que debemos velar ya que nuestra lengua puede estar controlándonos en vez de nosotros a ella) (3:4)

¿Con qué compara Santiago la neblina, que se aparece por un poco de tiempo y se desvanece y por qué? (Con la vida, para mostrarnos que solo si el Señor quiere podremos realizar nuestros planes) (4:14)

¿A qué clase de cristiano compara Santiago con la onda del mar y por qué? (Al cristiano que duda al pedir de Dios) (1:6)

¿Con qué comparó Santiago al hombre rico que esta orgulloso de su posición? (Con la flor de la hierba o planta que crece y después se seca) (1:10)

Según Santiago, ¿desde donde proviene la tentación? (De la propia concupiscencia o deseo) (1:14)

Según Santiago ¿quiénes se engañan a sí mismos? (Los que sólo oyen la palabra de Dios y no la ponen por obra) (1:22)

¿Cuál es la religión pura y sin mácula delante de Dios? (Visitar a los huérfanos y a las viudas en sus tribulaciones y guardarse sin mancha del mundo) (1:27)

¿Cómo es la sabiduría que viene de Dios? (pura, pacífica, amable, etc.) (3:17)

¿Cómo es la “sabiduría” terrenal? (animal y diabólica) (3:14-16)

Según Santiago, ¿porqué no recibimos lo que pedimos? (Porque pedimos mal para fines egoístas) (4:3)

¿Qué debemos hacer para que el Señor nos exalte? (Humillarnos) (4:10)

¿Por qué debemos tener paciencia y afirmar nuestros corazones? (Porque la venida del Señor se acerca) (5:7,8)

¿Qué enseñanza nos deja Santiago cuando dice que “vuestro ***sí*** sea ***sí*** y vuestro ***no*** sea ***no***?” (No debemos jurar, debemos ser decir la verdad) (5:12)

¿Quién salvará de muerte un alma y cubrirá multitud de pecados?(Quién hace volver a alguien que se ha extraviado de la verdad) (5:20)

¿Qué nos quiere enseñar Santiago cuando compara: Nuestra actitud de leer la Biblia con el mirarnos al espejo? (Que debemos ser hacedores de la palabra y no solamente oidores) (1:23)

Primer Juego (respuestas)

Si alguno es oidor de la palabra pero no hacedor de ella, ese es semejante al hombre que considera en un espejo su rostro natural; (1:23)

Mirad también las naves: aunque tan grandes y llevadas de impetuosos vientos, son gobernadas con un muy pequeño timón por donde el que las gobierna quiere. (3:4)

¿Está alguno entre vosotros afligido? Haga oración. ¿Está alguno alegre? Cante alabanzas. (5:13)

Si en vuestra congregación entra un hombre con anillo de oro y ropa espléndida, y también entra un pobre con vestido andrajoso, (2:2)

Así también la lengua es un miembro pequeño, pero se jacta de grandes cosas. He aquí, ¡cuán grande bosque enciende un pequeño fuego! (3:5)

Y otra vez oró, y el cielo dio lluvia y la tierra produjo su fruto. (5:18)

Tercer Juego (versículos para imprimir)

Pero pida con fe, no dudando nada, porque el que duda es semejante a la onda del mar, que es arrastrada por el viento y echada de una parte a otra.(1:6)

Afligíos, lamentad y llorad. Vuestra risa se convierta en lloro y vuestro gozo en tristeza.(4:9)

Con ella bendecimos al Dios y Padre y con ella maldecimos a los hombres, que están hechos a la semejanza de Dios. (3:9)

Hermanos, no murmuréis los unos de los otros. El que murmura del hermano y juzga a su hermano, murmura de la Ley y juzga a la Ley; pero si tú juzgas a la Ley, no eres hacedor de la Ley, sino juez (4:11)

¡Vamos ahora, ricos! Llorad y aullad por las miserias que os vendrán.(5:1)

Por tanto, hermanos, tened paciencia hasta la venida del Señor. Mirad cómo el labrador espera el precioso fruto de la tierra, aguardando con paciencia hasta que reciba la lluvia temprana y la tardía. (5:7)

BOLICHE BÍBLICO

Se integran tantos equipos como se desee procurando que tengan el mismo número de integrantes cada uno.

Se consiguen cinco pinos de boliche los cuales se pondrán a cierta distancia de un punto o línea de lanzamiento de una pelota de hule de tamaño mediano. Los pinos se pondrán separados lo suficiente como para que la pelota solamente pueda tirar uno de ellos.

Debajo de cada pino se pondrá una tarjeta con una pregunta bíblica la cual se le hará a la persona que tire el pino con la pelota cuando le corresponda el turno.

Un integrante de cada equipo pasará a la vez para lanzar la pelota rodándola hacia los pinos.

Cada pregunta contestada le dará un punto al equipo del integrante que la conteste. Cuando hayan pasado todos los integrantes de los equipos habrá ganado el equipo que haya obtenido más puntos.

AFIRMÁNDOSE

CARTA AL TÍO DE EUROPA

Se hace la siguiente presentación a los participantes: "Un tío suyo se marchó a Europa antes de que ustedes nacieran, y vuelve ahora. No le conoces, así que ¿cómo te reconocerá cuando vayas a recibirle al aeropuerto? Vas a escribirle una carta dándole una descripción de tu personalidad de modo que él pueda reconocerte.

Ahora bien, no se vale indicar la ropa que llevarás, ni el color de tu pelo, ni el de tus ojos, ni la altura, ni el peso, ni el nombre. Tiene que ser una carta más personal: tus aficiones, lo que haces, lo que te preocupa, los problemas que tienes, qué piensas de las cosas, cómo te diviertes, lo que te gusta y lo que no te gusta, etc."

Una vez hecha la explicación, se dan 20-30 minutos para escribirla. Se recogen todas las cartas y a cada uno se le da una que no sea la suya. Cada uno lee en voz alta la carta que le ha correspondido, y tiene que adivinar a qué persona del grupo corresponde.

Pueden dársele dos oportunidades. Si no lo adivina, otro cualquiera del grupo, si cree saberlo, puede intervenir. Tras adivinar a quién corresponde, se pregunta qué datos son los que le han dado la pista o los que nos han despistado.

Al final se puede dar oportunidad a tres compañeros para decir algún detalle positivo de la personalidad de quien se acaba de describir en la carta.

LAS GAFAS

MATERIAL

Ocho monturas de gafas sin cristales o de alambre o cartulina.

DESARROLLO

El animador plantea: "estas son las gafas de la desconfianza. Cuando llevo estas gafas soy muy desconfiado. ¿Quiere alguien ponérselas y decir qué ve a través de ellas, qué piensa de nosotros?".

Después de un rato, se sacan otras gafas que se van ofreciendo a sucesivos voluntarios (por ejemplo: la gafas de la "confianza", del "quejumbroso", del "yo lo hago todo mal", del "todos me quieren", y del "nadie me acepta", etc.)

EVALUACIÓN

En grupo. Cada uno puede expresar cómo se ha sentido y qué ha visto a través de las gafas. Puede ser el inicio de un diálogo sobre los problemas de comunicación en el grupo.

ERES UN VASO LLENO DE GRACIA

Material:

· Vasos de unisel de acuerdo al número de participantes.
· Palos gruesos de madera.
· Cinta adhesiva.
· Jarra con agua.

Desarrollo:

Se reparte a cada participante un vaso y un palito además de un tramo de cinta. Se pide que se sienten en círculos y cierren sus ojos, se empieza con una oración de entrega para después entrar en un relato que puede ser, por ejemplo, de un joven que le gusta portarse mal, cae en drogas, alcoholismo, sexo, prostitución, se mencionan todos los pecados en los

cuales los jóvenes puedan caer. Se pide que por cada pecado o relato que se asemeje a su vida se le haga un hoyo al vaso. Dando un tiempo razonable se pide que habrán los ojos y que contemplen el vaso se vierte un poco de agua dentro del vaso y se lee la parábola del hijo pródigo.

A continuación se les menciona que Dios siempre está allí pase lo que pase no importa la vida que hayan llevado y que Dios también puede librarlos de esos pecados cometidos, se le dice que sellen los agujeros con la cinta adhesiva y se hace una reflexión que así como sellaron los agujeros con la cinta, así Dios sanará sus heridas de pecado y podrán contener la gracia de Dios sin que ésta se menosprecie.

HABLA BIEN DE TI MISMO

Distribuye hojas y algo para escribir a cada joven, pide que escriban cinco cosas que les gusten de sí mismos. Explica que vas a pedir que cada persona lea lo que escribió y que luego algunos (máximo tres) compartirán ejemplos específicos de la manera en que han visto reflejadas esas características en esa persona. Por ejemplo, si Mary dice que ella es amable, alguien podría decir que la ha visto ser amable con sus hermanos menores.

Que el líder esté preparado para participar cuando nadie diga nada acerca de alguien. Si la persona es una visita y no viene con un amigo que pueda elogiarle, y tú realmente no le conoces, después de que lea su lista, podrías decir algo como: "Nos da mucho gusto tenerte aquí, y esperamos que fortalezcas nuestro grupo con tu..." y mencionar una de las cualidades que mencionó. Cuando todos hayan tenido su turno, pide comentarios utilizando preguntas como las siguientes:

· ¿Cómo te sentiste alabándote a ti mismo?
· ¿Cómo te sentiste cuando otra persona te alababa?

CARTAS DE ESTÍMULO

Reparte hojas y lápices para que cada uno escriba una carta a una persona que necesita su apoyo o exhortación. Diles que anoten en la carta las cualidades que aprecian en esa persona y un mensaje (de apoyo ante alguna dificultad o de exhortación ante una prueba o tentación). Entrega sobres para que anoten en ellos las direcciones correspondientes y colores y pegamento para que diseñen su propio sello postal y lo peguen en su sobre. Diles que entreguen la carta durante la semana.

LA OBRA MÁS HERMOSA DE DIOS

Busca enseñar de manera práctica, qué es lo más especial que Dios ha creado.

Consiste en llevar una caja del tamaño de una caja de zapatos, al grupo. Decirles que dentro de ésta, se haya la creación más especial de todas las otras creaciones hechas por Dios.

Todos querrán ver lo que hay dentro de esta caja, algunos pueden intentar deducir qué es, el líder debe hacer el compromiso de mostrarle a algunos (en forma individual) lo que hay dentro de la caja, pero deberá advertirles que no podrán decirle a los demás hasta que el líder lo haya enseñado a todos, uno a la vez.

Quieres tú también saber lo que había dentro de esta caja?, ¡¡pues había un ESPEJO! Es decir, la obra más especial de todas las demás hechas por Dios, somos tú y yo... con este ejemplo práctico puedes enseñarles autoestima, partiendo del principio que Dios nos hizo con sus propias manos, y para El somos lo más especial.

PUENTE GENERACIONAL

Esta actividad no sólo ayuda a los muchachos a aprender más sobre la iglesia y su historia, sino también construye relaciones fuertes entre generaciones en la iglesia.

Pide a los jóvenes que entrevisten a los miembros más antiguos sobre sus memorias de vida en la iglesia. Averigüen cómo cada persona ha contribuido.

Graben las entrevistas en cd, y tomen fotografías de los jóvenes entrevistando a los miembros más antiguos. Entonces use las entrevistas y fotografías para escribir artículos en el boletín de la Iglesia. Haz un álbum de recortes de la historia de la iglesia. Organiza una fiesta para toda la Iglesia teniendo las fotografías y entrevistas como la atracción principal. Pon toda la información recopilada en el web site de tu iglesia.

CUIDANDO EL ALGODÓN

El único material que necesitas son bolitas de algodón, algunas sillas y jóvenes dispuestos a recibir el mensaje de esta dinámica.

Comienzas repartiendo una bolita de algodón a cada joven presente en la reunión. No le explicas nada a ellos, sólo les dices que el algodón es algo muy delicado, que lo sujeten bien en sus manos y que a la vez lo traten con mucha delicadeza. Luego llamas a 6 jóvenes del grupo. Vas a tener 3 sillas y las colocas una al lado de la otra. Sientas a 3 jóvenes en las sillas y a los otros tres los reúnes un momento a solas y les explicas lo siguiente: Ustedes van a pararse detrás de los jóvenes que están en las sillas.

Cada cual escoja un joven y comience a orar por él. Luego de orar unos minutos, lo van a tomar de la mano (antes van a pedirle que mantenga sus ojos cerrados) y lo van a llevar a recorrer un breve paseo (alrededor del salón o lugar donde se reúnen), lo van guiando para que no tropiece con nada hasta llegar de nuevo a su silla.

Mientras se va llevando a cabo esta actividad, la persona que dirige la dinámica (posiblemente el líder), va explicando la función del Espíritu Santo en nuestras vidas: Consolar,

guiar, redargüir, etc. Puede buscar anticipadamente en la Biblia, para que explique con los versículos adecuados sobre la función del Espíritu Santo, la importancia que tiene para los cristianos y lo que necesitamos hacer para no contristarlo. Luego de haber orado y hacer el recorrido, pide que los jóvenes que están parados, que ahora tomen el lugar de los que están sentados y repitan la misma dinámica.

El propósito es que el resto de los jóvenes, con los algodones en la mano, comprendan que el Espíritu Santo es real y mora en nosotros; que hay que cuidar nuestra relación con Él porque el es quién nos guía y quién nos conforta día a día, por lo tanto, no podemos menospreciar su lugar en nuestras vidas. Una última sugerencia es que tomen un tiempo para compartir comentarios y reflexiones entre todo el grupo, después de haber realizado la dinámica.

NOMBRAMIENTOS

Lee 1 Corintios 12: 12-27. Explica a los jóvenes como somos parte del cuerpo de Cristo y cómo nos necesitamos el uno al otro. Luego escribe los partes del cuerpo abajo y los nombres de los jóvenes en un pizarrón. Da a cada joven un papel y pide que asignen una de estas partes del cuerpo a cada joven según como ven sus fuerzas personales. Cuando hayan terminado, pide que algunos compartan lo que escribieron acerca de cada joven y escribe los nombramientos al lado de su nombre.

* OJO: Tiene la habilidad de percibir y conocer lo que ocurre alrededor de él o ella.
* OÍDO: Escucha con interés. La gente viene a él o ella con sus problemas.
BOCA: Es capaz de darse a entender y expresarse bien. Buena manera de hablar.
* CABEZA: Coordina a los otros, administra y organiza.
* PIE: Actúa incentivando, mantiene al grupo moviéndose hacia completar la tarea que esté realizando en ese momento.
* MANO: Presta asistencia y ayuda práctica. Sirve a otros con alegría.
* CORAZÓN: Tiene compasión y afecto por otros; es empático (se pone en el lugar del otro).
* NERVIO SIMPÁTICO: Humorístico, ama la diversión y es jovial.
* CEREBRO: Pensador analítico, encuentra la solución a los problemas.
* PIEL: Mantiene al cuerpo unido, es pacificador.

PALABRAS DE ÁNIMO

Da a cada persona una hoja blanca y un lápiz y pídeles que escriban su nombre hasta arriba. Recoge las hojas, mézclalas y repártelas, estando seguro que nadie tenga su propia hoja.

El objetivo de esta actividad es que cada estudiante termine con una hoja en que cada compañero haya escrito cumplidos o características positivas de él o ella, o si tienes muchos jóvenes y poco tiempo, que cada papel tenga 10 cumplidos o características. Di a los jóvenes que escriban un cumplido o algo positivo acerca de la persona cuyo nombre se encuentra arriba de la hoja.

Cuando hayan terminado haz que pasen la hoja a la persona de la izquierda y escriban un cumplido en la hoja que acaban de recibir, hasta que hayan tenido la oportunidad de escribir algo positivo de todas las personas del grupo. Luego recógelas y dale a cada persona la hoja con su nombre.

RECONOCIMIENTOS

Divide la clase a la mitad y proveeles lo necesario para hacer reconocimientos (papel, tijeras, pegamento, crayolas, plumones, etiquetas, listones.) Explica que cada grupo hará reconocimientos para cada persona del otro grupo. Deberán resaltar alguna cualidad de la persona, por ejemplo, "el más alegre", "muy bondadoso", "corazón de servicio."

Después que terminen, haz que formen un círculo grande y vayan entregando los reconocimientos uno a la vez, explicando la razón del reconocimiento.